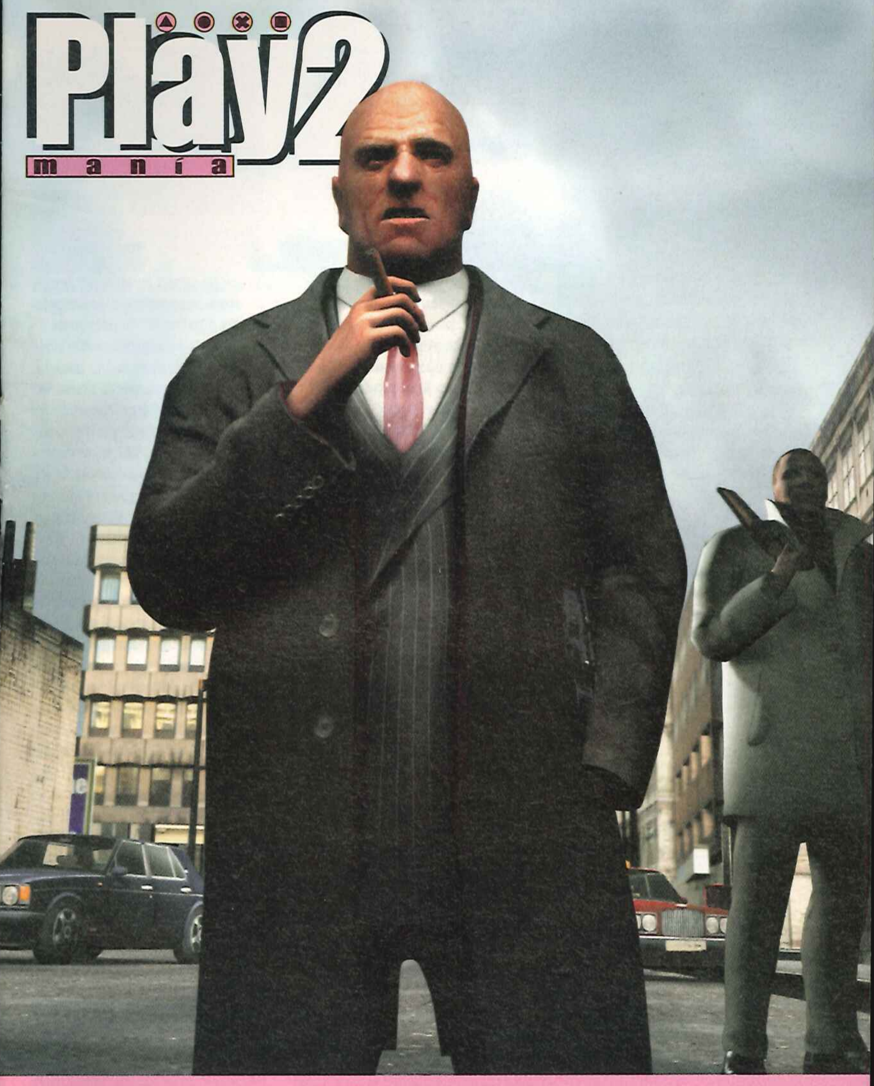
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº15

Play2 manía



The Getaway

Misiones • Estrategias • Extras • Consejos • Vehículos

¿Quién te pedías ser cuando jugabas de pequeño a "Policías y Ladrones"? Porque si eras de los que siempre querían ser poli para llevar una placa y una pistola, amigo, ya es hora de que pruebes la otra cara de la moneda metiéndote en la piel de Mark Hammond. Eso sí: después, podrás volver a ser el chico bueno de la historia, en el papel de Frank Carter. Aunque... ¿realmente este tipo es tan bueno como realmente parece ser...?

INTRODUCCIÓN


Los rehénes te pueden ser útiles como escudos humanos.


También te ayudarán a avanzar por zonas llenas de policía.

The Getaway es el vivo ejemplo de que realmente las cosas se ven distintas según desde dónde se miren. **La primera mitad del juego serás un delincuente "no tan malo"; en la segunda mitad, un poli "no tan bueno"**. Y sin embargo, en ambos papeles harás lo único que podrás hacer dadas las circunstancias. Y es que, a veces, uno se ve obligado a hacer cosas terribles...
No obstante, hasta el más experimentado de los delincuentes o el más diestro de los "polizontes" se ve en problemas que no sabe solucionar por sí solo de vez en cuando. Es por esto que, después de unos cuantos consejos útiles generales, te echaremos una mano con todas las misiones del juego. Tendrás que poner de tu parte si quieres llevar a cabo con éxito todas tus misiones, porque si ser bueno no es fácil, ¡ser malo es igual de complicado!

CÓMO TOMAR UN REHÉN

Tomar rehénes **sirve para diferentes cosas**. Te ayudará a **avanzar en áreas con policía** sin que se atrevan a dispararte (para no herir al civil inocente) o, si te enfrentas a malos comunes, los rehénes te servirán como **escudos humanos**.

Tomar un rehén es algo tan sencillo como **acercarte a alguien por detrás y pulsar ✖**. Tu personaje sujetará al incauto del cuello y podrás desplazarte con él por el escenario. **Si quieres deshacerte de él, pulsa ■**. Pero dependiendo del personaje con el que estés jugando, al pulsar ■ harás una cosa u otra. **Si juegas como Mark Hammond, al soltar un rehén sin llevar la pistola en la mano, le partirás el cuello; si llevas a Hammond armado, le pegarás un tiro en la cabeza.** Por el contrario, **si juegas con Frank Carter, soltar un rehén sólo supondrá que le inmovilices con las esposas en caso de ir desarmado y, si llevas la pistola en la mano, le atizarás un golpe en la cabeza con la culata** para dejarle sin sentido. Frank no mata a sus rehénes, es un buen poli...

CÓMO RECUPERAR VIDA

En *The Getaway* no hay nivel de vida, ni de escudo, ni de nada. Real como la vida misma. Si te pegan un tiro, sangras; si te dan varios, arrastras los pasos y caminas con dificultad, hasta que la palmas. Tampoco encontrarás botiquines de vida ni pociones mágicas para recuperarte. ¿Cómo sobrevivir, entonces? Pues es sencillo: **descansando de vez en cuando**. Si estás herido, **acerca tu personaje a una pared y párate. Tu muchacho se apoyará en la pared para tomar un respiro, y su salud se recuperará** mientras la sangre de su ropa va desapareciendo. Cuando finalmente el personaje retome su posición normal, significará que "tiene la vida llena". Te recomendamos que rellenes esa vida cada vez que sufras daños, aunque no sean muchos, porque nunca se sabe cuándo te van a atacar de nuevo y, si vas sólo con la mitad de la salud, podrías palmarla. Además, **cuando tu personaje está sano, se mueve más rápido y con mayor facilidad.** Descansa de vez en cuando, ¿de acuerdo?


Podrás disparar a tus enemigos desde cualquier lugar en el que te estés protegiendo. Acuérdate de cubrirte.


Tu personaje cogerá el arma más potente que encuentre en su camino para acabar con todos los malos.

CÓMO CONDUCIR EN LONDRES

Si tienes carnet de conducir en la vida real, tienes un serio problema con este juego, porque... **en Londres se conduce al revés**, ¿recuerdas? Todo se hace al revés. **Incluso hay señales de tráfico diferentes** a las que se usan aquí. Si no quieres llamar la atención de la policía por tu modo de conducir, será mejor que te tranquilices y avances por el carril adecuado a una velocidad más o menos respetable. Yendo siempre por la izquierda, pasando en los semáforos cuando estén en verde -cuidado, porque **el ámbar allí funciona al revés** que aquí, avisa de que se va a poner verde, no de que se va a poner rojo- y, si puede ser, robando los coches que necesites cuando no haya policía cerca.


Si la policía consigue pillarte en algún momento estás muerto...

Ten cuidado con las direcciones prohibidas, porque muchas de las calles de Londres son de un solo sentido, especialmente en las inmediaciones del Soho y en el área del hospital o el barrio chino. **También algunas son peatonales.** Además, no todos los policías van en coche: algunos van a pie por las calles, ten cuidado de que ninguno te vea robar un vehículo o llevar un arma en las manos, porque podría pedir refuerzos. ¿Todo claro? ¿Sí? Demuéstralo. A ver si eres capaz de conducir durante más de cinco minutos sin que la poli te persiga por cometer alguna imprudencia...

CÓMO DISPARAR A CIEGAS

Si estás de espaldas protegiéndote tras una esquina o un obstáculo bajo, agachado, **puedes disparar "a ciegas" para hacer ruido, atraer a los malos o probar suerte por si das a alguno.** Es un movimiento útil y fácil de realizar. Simplemente, **pulsa ■ para disparar asomando sólo el brazo con la pistola en cada caso, sin pulsar R1 y sin asomarte.** Si por ejemplo hay un enemigo justo al otro lado de una esquina, pegado a ti, pero no te ha visto, con este movimiento le dejarás hecho un colador sin que sepa siquiera quién o desde dónde le han disparado. También es muy útil en pasillos rectos, donde los malos tienen que venir necesariamente del fondo y da igual que no puedas apuntar bien. Te ahorrarás muchas heridas si recurres a esta técnica en los casos adecuados.

CÓMO ADMINISTRAR LA MUNICIÓN QUE CONSIGAS

Como en *The Getaway* todo es pretendidamente realista, una de las cosas que no sabrás es cuántas balas le quedan a una pistola en cada momento. No sabrás si tienen muchas o pocas en cada

↘ CONTROL DE VEHÍCULOS

Acelerador: ✖
Entrar / Salir del vehículo: ●
Freno: ■
Freno de mano: R1
Marcha atrás: ▲
Dirección : Analógico izquierdo
Claxon: L3

↘ CONTROL DE PERSONAJES

Acción: ✖
Entrar / salir en el vehículo: ●
Disparar: ■
Sacar / Tirar el arma: ▲
Moverse: Analógico izquierdo
Apuntar automáticamente: R1
Apuntar manualmente: R2
Recargar: L2
Rodar: Adelante + ✖
Pegarse a una pared: colócate junto a una pared + ✖
Asomarse (pegado a una pared): ← ó → + Analógico izquierdo
Agacharse: colócate frente a un objeto bajo + ✖


Los manchurrones de sangre desaparecen al descansar.


Procura sorprender por la espalda a tus enemigos.

caso. La cuestión es que, **si tienes dos pistolas, una en cada mano, gastarás munición el doble de rápido.** No podrás recoger otra pistola "nueva" hasta que no hayas terminado con la munición de una de las dos que llevas. Así pues, **para entrar en una zona con la munición a tope** -porque quedarte con una sola pistola en una situación complicada puede resultar peligroso e incómodo-, **lo mejor es que dispares con R2 sin parar hasta que Hammond/Carter recargue. Una vez que cambie el cargador, significará que sólo tienes una pistola: toma otra, y ambas tendrán el cargador lleno ya.**

Para usar otras armas, simplemente deberás pasar sobre ellas. Tu personaje las recogerá automáticamente. **Siempre recogerá la más potente** sobre la que pases, de modo que guardará automáticamente las pistolas si pasas sobre una escopeta, para cogerla; y tirará automáticamente la escopeta si pasas sobre un fusil de asalto.
El sistema de la munición con estas armas es similar: si quieres asegurarte de que no te vas a quedar sin munición en el peor momento, tira el arma con ▲ y recoge una "nueva" de alguno de tus enemigos antes de continuar avanzando.

SISTEMA DE CONDUCCIÓN BASADO EN INTERMITENTES

En *The Getaway* más o menos la mitad de las misiones o partes de las misiones transcurren en coche. Deberás ir a infinidad de sitios según evolucione el juego, y para ello tendrás que guiarte por las calles de Londres aunque no las conozcas. Sin mapas, sin radar... ¡nada! Suena complicado, pero en el fondo, no lo es tanto.

Nada más montar en un coche, **los intermitentes te ayudarán a saber si vas o no en la dirección correcta. Funcionan más o menos como un radar**: si se enciende el derecho, es que debes girar a la derecha; si se enciende el izquierdo, a la izquierda. **Si el parpadeo es muy rápido, es que tienes que girar "mucho"** a la derecha. Si es leve, es que apenas tienes que girar un poco, pero no tanto como 90º, etc.


No te saltes nunca los semáforos, gamberro... o vendrá la policía.

La idea es avanzar manteniendo apagados los intermitentes, porque eso significa que estás yendo en línea recta hacia tu objetivo. **Cuando por fin alcances el lugar de destino, se encenderán las luces de emergencia** -los cuatro intermitentes-, y significará que ya puedes bajar del coche y entrar en el edificio, casa o almacén al que te dirigieras.

NOTA ADICIONAL: Si los golpes de tus perseguidores por detrás rompen uno o los dos intermitentes, dejarán de encenderse, y no podrás saber si estás avanzando en la dirección correcta. En ese caso, cambia de coche rápidamente, a no ser que sepas dónde vas. Recuerda: **¡No puedes jugar sin intermitentes!**


Al llegar al destino se encenderán todas las luces de emergencia.


Busca coches con intermitentes grandes para no hacerte líos.


Dependiendo del vehículo, los intermitentes cambiarán de lugar.

GUÍA PARA MARK HAMMOND

01 INTIMIDADOR

El juego empieza fuerte. **Acelera y comienza a perseguir al coche rojo por las calles de Londres.** Si le pierdes de vista, recurre a los intermitentes de tu coche, que en cualquier caso te ayudarán a llegar al mismo lugar de destino: un **almacén abandonado (1).** Recuerda este almacén, porque volverás varias veces a lo largo del juego y, como verás, tiene un acceso algo rebuscado por las callejuelas que lo rodean. ¿Has conseguido llegar sin perder de vista a los malos y sin destrozar el coche? **En caso de necesitarlo,** porque el que llevas se te estropee por los accidentes, **puedes cambiar de vehículo cuando quieras,** pero no te entretengas demasiado si no quieres perder a los malos para siempre (recuerda que llevan a tu hijo secuestrado, esmérate un poco). Antes de entrar en el almacén, **tendrás que acabar con un par de tipos que saldrán a tu encuentro.** Una vez dentro, si disparas a los **bidones rojos** que verás a la izquierda de la puerta acabarás con algunos malos más. Sin embargo, **para apuntar a los malos no podrás usar el apuntado automático de R1:** tendrás que apuntar manualmente con R2. En cualquiera de los dos casos, entra en el depósito por la puerta de la que han salido algunos enemigos, **dispara a los siete malos que hay allí y continúa por la entrada de la derecha (2).** Allí encontrarás a cuatro enemigos más. Cuando hayas acabado con ellos, prosigue por la puerta del fondo a la derecha y sube por las escaleras hasta el piso siguiente.

Avanza hasta la oficina del fondo acabando con todos los malos como mejor puedas (te recomendamos que te agaches en la pared baja que hay en la habitación siguiente de las escaleras, saliendo para disparar de vez en cuando). Finalmente **te encontrarás con el dichoso Charlie,** y tendrás una charla con él **(3).**


1


2

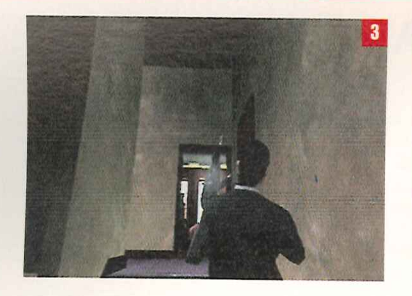

3

02 INCENDIAR PUENTES

Charlie quiere que vayas al restaurante de un amigo tuyo y lo quemes, así de fácil. Como te puedes imaginar, tu amigo no se va a poner muy contento con eso. **Ve hasta allí con un coche,** con la ayuda de los intermitentes para guiarte. Encontrarás una **calle cortada,** por la que podrías ir en línea recta. Puedes intentar pasar si quieres, pero en ese caso, la pasma te perseguirá. Por el contrario, si conduces "normalmente", sin saltarte ninguna norma de tráfico, con la vuelta que tendrás que dar tal vez no llegues a tiempo. ¿Qué hacer? **Lo mejor es avanzar con cuidado,** rápido, pero sin ir en dirección contraria en ningún momento y sin saltarte semáforos en rojo si ves pasma cerca. Si lo haces así, tal vez ningún poli te vea infringir la ley puedas llegar al restaurante a tiempo. **Si por el contrario decides ir a saco, llegarás con tiempo de sobra, pero la poli no te dejará en paz, claro. Tú mismo... (1).** Una vez que las luces de emer-


1


2





gencia del coche se enciendan, baja y busca una puerta con un tipo afuera. Es ahí. **El portero te reconocerá y no querrá dejarte pasar.** Cárgatelo antes de que alerte a los que hay dentro del local. Después, entra.

Encontrarás que, en el bar -el piso bajo, a la izquierda de la entrada- hay un atraco. Acaba tú mismo con los chorizos. Lo malo de esto es que, al ser atracado el bar, habrán llamado a la policía, así que **la calle estará llena de bofia antes de que acabes de cumplir con tu misión.** Malos dentro y pasma fuera. Y todos querrán tu pellejo. ¡Tú sí que sabes hacer amigos! Cuando hayas finiquitado a los malos de la planta de abajo, sube por la escalera de la entrada. Hay dos pisos más arriba, los dos llenos de malos. **Lo más prudente es eliminar a los malos del primero antes de seguir subiendo**, para no encontrártelos todos después, cuando intentes escapar. Así pues, avanza por la escalera con precaución, porque hay un par apostados en lo alto; pero ten cuidado con los clientes del bar, que ellos no tienen la culpa de nada. Huirán durante el tiroteo y, seguramente, acribilles a algunos accidentalmente mientras intentas acabar con tus enemigos. Otros se quedarán paralizados cuando te vean la pistola **(2). En todo caso, no te fíes de nadie:** no sabrás quién es enemigo y quién civil hasta que no le veas el arma en la mano... Ten especial cuidado con **el barman del primer piso**, que **tiene una escopeta** y mucho mejor ángulo para dejarte como un colador nada más cruzar la entrada del comedor. Si ya has limpiado la zona, sube al tercer piso y acaba con los seis malos **(3). Si apuntas automáticamente, Hammond disparará a una de las lámparas del fondo, lo que provocará el incendio**, que enseguida comenzará a extenderse por las demás lámparas, cortinas, manteles, mesas... **(4). Cuando comiencen a sonar las alarmas de incendio**, el local empezará a arder a lo bestia y se llenará de humo. **Sal rápidamente acabando con los malos** que quedan y que te asaltarán por el camino, porque **si no pones pies en polvorosa, el humo del incendio acabará contigo (5).** Afuera te espera la policía y encima, **si tardas mucho en salir, algunos chicos del Soho también acudirán para vengarse** de lo que acabas de hacer **(6).** Limpia la calle de pasma desde la entrada, refugiándote tras los ventanales, y cuando por fin la zona esté libre de indeseables, **coge un coche para huir.** ¡Rápido!





03 PERCEPCIÓN ARTÍSTICA





Charlie tiene un antojo: una figura ornamental china de colección, que se encuentra en el sótano del museo de Hyde Park. Pero no puedes ir de noche ni nada parecido, **tendrás que cruzar la puerta principal y atravesar una fiesta llena con lo mejorcito de las Tríadas chinas de Londres.** ¡Y tú que te querías perder la fiesta, tío!

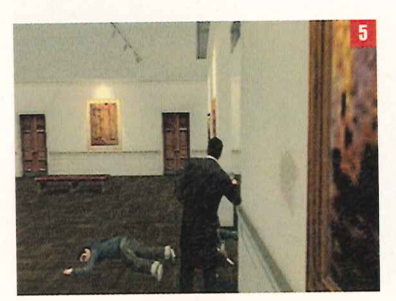
Ve hasta el museo con un coche cualquiera, **utilizando si puedes los caminos peatonales de Hyde Park** para llegar mucho más rápido **(1).** Los peatones te obstaculizarán un poco el paso y aminorarán tu velocidad, pero recuerda que **puedes hacer sonar el claxon con L3.** No todos los peatones se apartarán al oír la bocina, pero sí algunos. Al resto, si no hay más remedio, atropéllales... **Si vas con un coche de policía, activa la sirena con L3** y ve mejor por las calles de la ciudad. El tráfico civil te dejará paso y llegarás enseguida, aunque la policía te perseguirá por robar uno de sus coches, claro.

¿Has llegado ya al museo? Bien, pues saluda a la señorita de recepción, comenta un par de obras pictóricas con los visitantes de la exposición si quieres -es gracioso, porque no siempre que juegues en este nivel oirás los mismos diálogos entre los visitantes de la fiesta- y **busca las escaleras que dan al piso superior**, en la parte izquierda del museo.

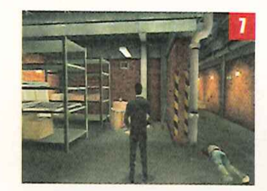
Debes llegar al sótano, pero la parte que da a las escaleras que bajan hasta allí está bloqueada, y por eso tienes que subir al primer piso por estas escaleras. Lo malo es que... está prohibido pasar por estas escaleras sin invitación. Y tú no la tienes. O sea, que se armará una ensalada de tiros en cuanto intentes pasar por esta escalera. ¿Lo mejor? **Coger al tipejo que te dirá que no puedes subir por el cuello y usarle como escudo humano** unos segundos **(2).** Los demás malos que vigilan la planta baja le freirán a tiros y después intentarán freírte a ti. **Encontrarás un buen escondite justo a la izquierda de las escaleras** -según se baja-, desde donde tendrás una posición preferente. Escóndete en esa esquina y ve eliminando a los malos que vayan apareciendo. No te preocupes, que nadie vendrá por













la escalera sin que le veas. Todos los malos llegarán del fondo y podrás disparar asomándote un segundo en cada caso. Una vez que te hayas librado de ellos y observes que no vienen más, **descansa en el muro antes de subir para curar tus heridas**. A continuación, por fin, sube las escaleras para seguir con tu misión.

La exposición de arriba es privada, así que, lleves o no un arma en las manos, **en cuanto te vean te dispararán. Cárgate sigilosamente al malo que verás junto a la estatua** y continúa por cualquiera de las entradas (dan a la misma zona). En la siguiente habitación habrá **un malo y un visitante observando un cuadro (3)**. Si quieres romperle el cuello a éste también, espera a que el civil inocente se vaya y actúa después. Deja al inocente en paz.

Continúa avanzando hasta el fondo cuando no haya malos por ahí, donde verás unas **escaleras** que te llevarán de nuevo al piso de abajo, a la **zona que estaba bloqueada antes (4)**. Es casi imposible llegar hasta estas escaleras sin ser descubierto por los dichosos chinos, pero puedes probar (5). **Baja hasta el sótano y pégate a la pared** para encargarte de unos cuantos chinos más (6). **Asegúrate de recuperar vida cada vez que no haya malos presentes**, sin avanzar ni un metro, porque en cuanto avances un poco más, seguirán viniendo malos. Después de acabar con unos diez malos en total, **ve al fondo y a la derecha para dar con la dichosa estatuilla (7)**.

Entonces vendrá la parte complicada: escapar del museo y llegar al lugar de destino con las mafia china y la poli pisándote los talones (8). ¡Mucha suerte!

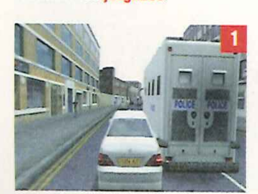
04 COLABORACIÓN DELICTIVA

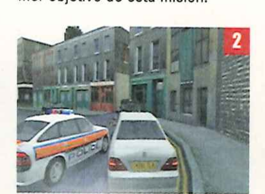
El siguiente encarguito que Charlie quiere que lleves a cabo consiste en **encontrar el furgón policial que está trasladando a uno de sus chicos. Debes rescatarle**. Además, **tendrás la compañía de Eyebrows**, que te irá chinchando todo el rato durante la misión.

Sigue las indicaciones de los intermitentes de tu coche para localizar los juzgados.

Una vez que hayas llegado allí, **verás salir el furgón, enorme y blanco**. Sólo **tendrás que perseguirle golpeándole sin parar con tu vehículo (1)**. No obstante, la forma más rápida de echarlo de la carretera es **conducir pegado a él e insistir con empellones** hasta que comience a echar humo. Eso indicará que sólo te hará falta darle unos golpes más para conseguir completar el primer objetivo de esta misión.

Después del vídeo, conduce lo más rápido que puedas de vuelta al almacén. Gracias al numerito de Jake, **habrá un montón de policías persiguiéndote**, pero ya sabes la forma de despistarlos, ¿no? ¡Pues corre! Cuando llegues (2), verás otra secuencia de vídeo (3). Ha sonado fácil y sencillo, ¿eh? Pues nada, si te crees tan listo, demuéstralo. Pero se cuenta mucho más rápido de lo que se ejecuta, ya lo verás...







05 ¿TAXI PARA EL SEÑOR CHAI?

Marchando una misión de sigilo. Tus amigotes te han ordenado esperarles allí sin fisgonear, pero claro, no te puedes quedar quietecito. Buscas pistas sobre el paradero de tu hijo. Así pues, **vas a intentar alcanzar el despacho de Charlie sin ser visto por sus matones.**

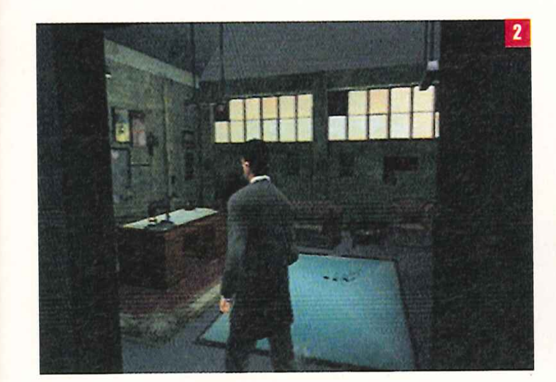


Entra en la parte derecha del almacén y, si quieres, cárgate al malo que acaba de decirte que "esperes ahí" mientras avanza, de espaldas. Escondiéndote tras las cajas y mirando tras las esquinas, deberás alcanzar la **puerta del fondo a la izquierda**, que conduce a las **escaleras hacia el piso superior. El mejor camino es bordeando todo el almacén por la derecha**, cargándote a los malos siempre por la espalda y sin ser descubierto ni hacer ruido. No es tan complicado como parece, solo deberás saber por dónde pasar entre unas cajas y otras sin ser visto por nadie en ningún momento (mira tras todas las esquinas antes de dar un solo paso en cada pasillo).

Una vez que hayas alcanzado las escaleras, escóndete bajo el **hueco oscuro** de éstas, porque un enemigo bajará por ellas y saldrá por la entrada por la que tú acabas de venir. ¡Que no te vea!

Después, sube y **pégate a la pared** junto a la entrada a la zona siguiente **para escuchar el diálogo entre los malos**. Están dándole una buena paliza a un chivato en el habitáculo de la izquierda, pero están cansados de atizarle. **Necesitan tomar un poco el aire (1)**. Si les escuchas hablar, podrás esperar a que no haya moros en la costa antes de cruzar la entrada. **El momento ideal para avanzar será cuando Hammond susurre "Es mi oportunidad"**. Entra entonces a esa zona y **ve cargándote a cada malo por la espalda (2)** según lo que les oigas decir (uno se irá, otro saldrá a fumar un cigarro...), avanzando hacia el despacho de Charlie por el único camino posible. Habrá más malos en habitaciones contiguas, pero si no haces ruido y caminas con cuidado, no te verán y no te causarán problemas.

Al entrar en el despacho de Charlie, al final del pasillo, verás otra secuencia bastante larga. Finalmente **acabarás montado en un coche, con el fiambre de Johnny** en el asiento del copiloto. Pobre Johnny... Sólo **tienes que llevarle hasta su lugar de destino: una calle peatonal cortada por uno de los lados en Chinatown (3)**. Este Charlie tiene un sentido del humor un tanto sangriento, pero desde luego funciona para llamar la atención de sus enemigos cuando quiere que le persigan. Y claro, **tú eres el cebo. Tienes que llegar hasta allí sin cambiar de coche**, porque en éste va el cuerpo que transportas (o sea, que no te cargues el coche a porrazos). Una vez llegues hasta allí, verás una nueva secuencia de vídeo.





06 MÁS VALE MALO CONOCIDO



Los amigos de Johnny querrán vengarle cargándose al mensajero, o sea, tú. **Deberás escapar con las Tríadas persiguiéndote** y con la pasma en cuanto vean cómo conduces. Si encima te ve por ahí alguno de tus ex-amigos del Soho, también te perseguirán. ¡Tienes muchos enemigos! **(1)**.

Charlie quiere que conduzcas a los chinos hasta un almacén, donde se supone que tus compinches les están esperando para acribillarlos. Así pues, conduce como mejor puedas hasta ese almacén y **baja del coche al llegar, pero sin entrar aún**. Antes, quizá tengas que acabar con algunos malos y recuperar tu nivel de vida descansando en una pared. **Es importante que estés perfectamente sano y bien armado antes de entrar**, porque lo que viene a continuación no es lo que se dice un momento de placer.

Entra en la puerta que tiene un vehículo azul aparcado en la entrada (2). ¡Sorpresa! Lo que hay aquí no son matones de Charlie esperando a los chinos, sino la **mafia jamaicana**. Y claro, para los jamaicanos, cualquiera que entre en su zona sin ser de los suyos, es un intruso. O sea, que **te dispararán nada más verte**. ¿Huir? Ni lo sueñes: te persiguen las Tríadas, te dejarán tieso en cuanto intentes darte la vuelta. ¡Ya es tarde para pensarlo mejor o para acordarse de la puñetera familia de Charlie! Lo que tu "jefe" planeaba en realidad era que los chinos te persiguieran hasta el nido de los jamaicanos, para que ambas bandas se acribillaran entre sí y librarse de las dos de un plumazo, sin gastar una sola bala. Tú eras el cebo, claro. Pero ahora los planes de Charlie no te importan tanto como continuar vivo, ¿no? Cárgate al jamaicano que encontrarás nada más entrar y pasa del coche azul aparcado, avanza y, una vez afuera, ve a la derecha.

Aquí encontrarás un enorme contenedor, tras el cual hay otro jamaicano. Hay muchos más en el resto de esta especie de patio interior, pero ignóralos por el momento porque los chinos se cargarán a la mayoría. **Quédate tras el contenedor**, lejos de los **barriles de gasolina** que hay por ahí (si te asomas, los malos dispararán a los barriles y saltarás por los aires). De vez en cuando vendrá un jamaicano o un chino a ver si hay alguien escondido donde estás, de modo que **mantén los ojos abiertos hasta que cese el tiroteo en el patio (3)**. Cuando parezca que ha terminado la fiesta, asómate por las esquinas del contenedor para eliminar a los supervivientes que queden, hasta despejar la zona.

Cuando todo el mundo esté muerto -incluidos los francotiradores de las ventanas y los que hay dentro del edificio, asegúrate de que no queda nadie-, **vuelve a la calle para recibir un nuevo encarguito de Charlie**. ¡Te estás haciendo muy popular en la ciudad, Mark!





07 TRABAJO SUCIO



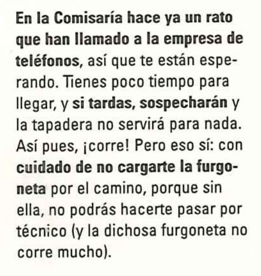
Ahora Charlie quiere que **entres en la Comisaría de Policía y te cargues al jefe de los maderos**. Je, que simpático. ¿Se te ocurre un lugar menos seguro para cometer un asesinato que una Comisaría de Policía? Pues ánimo, que será divertido... **El plan consiste en hacerte pasar por un técnico de telefonía para entrar en la Comisaría**, porque han llamado a la compañía telefónica para solucionar un problemilla con las redes. **Tienes que encontrar al técnico de verdad antes de que llegue a la Comisaría, eliminarlo y hacerte pasar por él**, conduciendo una furgoneta idéntica y llevando "ropa de técnico". Pero claro, antes de eso, necesitarás una furgoneta como la de los técnicos de telefonía, para que no sospechen de ti al llegar.

Gira a la derecha nada más comenzar la misión y monta en el coche morado, porque es el más rápido que encontrarás por aquí **(1)**. **Dirígete a Grosvenor Place para recoger la furgoneta**, en la otra puñetera punta de la ciudad. **Cambia frecuentemente de coche** a lo largo del camino, porque como irás a todo trapo, la policía te perseguirá y tendrás que darles esquinazo. Como siempre a partir de ahora, además, **los jamaicanos, la gente del Soho y los chinos intentarán finiquitarte en cuanto te vean**. Lo mejor para evitarlos es **sustituir un coche por otro con cierta frecuencia**, pero sin perder demasiado tiempo en los cambios y, ante todo, eligiendo coches rápidos **(2)**.

Cuando encuentres la furgoneta, Hammond se cambiará de traje y recibirá una llamada de teléfono. Deberás **buscar la furgoneta del verdadero técnico** de la empresa telefónica, para **destrozarla y presentarte en la comisaría en su lugar** (o te levantaría la tapadera). Cuando la encuentres, **hazla chocar varias veces** hasta que quede fuera de circulación **(3)**.

En la Comisaría hace ya un rato que han llamado a la empresa de teléfonos, así que te están esperando. Tienes poco tiempo para llegar, y **si tardas, sospecharán** y la tapadera no servirá para nada. Así pues, ¡corre! Pero eso sí: con **cuidado de no cargarte la furgoneta** por el camino, porque sin ella, no podrás hacerte pasar por técnico (y la dichosa furgoneta no corre mucho).

Te costará un poco dar con la comisaría, fíjate bien en los intermitentes, porque tendrás que venir aquí más veces cuando juegues en el papel de policía más tarde **(4)**.
Baja de la furgoneta en la entrada y atraviésala. Un guardia te hará seguirle hasta la **sala con la avería**, llena de cables. Espera a que se vaya y sal de la habitación. Toma el pasillo por el que has venido, girando a la derecha nada más salir de la sala de teléfonos, hasta encontrarte de nuevo en la **zona azul**.









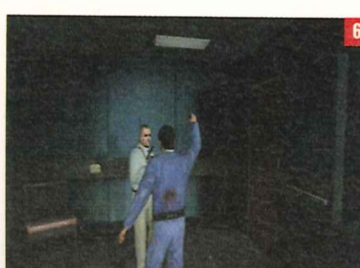


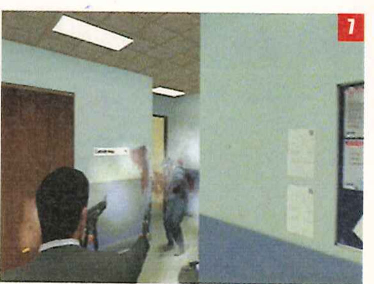
Gira a la izquierda entonces, y ve todo recto hasta el fondo para encontrar la **escalera que sube al primer piso**, procurando que nadie te vea ir hasta allí (si te ven, se disparará la alarma y toda la bofia de Londres al completo te querrá eliminar).

Una vez arriba, siempre sin ser visto, gira a la derecha y luego a la izquierda. Busca los indicadores en las paredes, siguiendo las flechas adecuadas en cada caso, hasta llegar a la **"Evidence Room"**, donde encontrarás una **pistola** en el suelo **(5)**. Necesitas esta pistola para cargarte al Jefe de Policía, porque el detector de metales de la entrada no te permitió entrar con las tuyas.

Sal de la sala y pégate al muro de enfrente: oirás una conversación entre McCormack y un policía. Después comenzarán a caminar. Síguelos sin ser descubierto, por la **sala de computadoras**, y sal por el otro lado. McCormack pasará por una oficina que puedes bordear por el pasillo sin necesidad de entrar ni de ser visto. Finalmente, el maldito gordo con placa bajará por la escalera del fondo de ese corredor, ve tras él. **Una vez abajo, no necesitarás esconderte** porque no llamarás la atención (se supone que eres el técnico de teléfonos, y abajo es donde está la sala de teléfonos de la avería, así que "allí sí puedes estar"). Así pues, sin importar que te vean o no, pero **con la pistola guardada, sigue tranquilamente a McCormack hasta que llegue a la sala de interrogatorios del final (6)**. Una vez allí, se dará la vuelta y te verá. Y claro, éste es un tipo listo, sabe quién eres. Lo primero que hará nada más verte, será sacar la pistola e intentar matarte: **acaba con él** entonces. Verás una secuencia de vídeo en la que conocerás a **Yasmin**, la "mala" que iba a ser interrogada por McCormack. También **es la tipeja que raptó a tu hijo**, pero aun así, **te propondrá ayudarte si tú la ayudas antes a salir de la Comisaría.** Aceptas, claro. De modo que, con Yasmin tras de ti, **lo que toca ahora es correr en busca de la salida**, eliminando a los policías que intenten impedírtelo **(7)**.

Te costará encontrar la salida porque, con los tiroteos, los polis que no paran de llegar, los antidisturbios con sus bombas de humo y demás, te despistarás sin parar. La **salida** está cerca. **Es una puerta trasera en la zona amarilla**, cercana a la sala con billares y a la de los teléfonos del principio. Sin embargo, nada más salir al patio trasero, las puertas de la calle comenzarán a cerrarse y no llegaréis a tiempo. ¡Pero hay un modo de escapar por ahí! Te lo dirá la propia Yasmin, pero no te dará tiempo a hacerle caso si esperas a que acabe de contarlo, así que escucha: **dispara al motor de la parte superior de estas puertas para pararlas.** Quedarán entreabiertas y podréis huir por el hueco, **robar un coche** fuera y escapar **(8)**.





Si no consigues disparar al motor a tiempo y las puertas se cierran del todo, tendréis que salir por la **puerta principal** por la que entraste, así que vuelve a atravesar el edificio cargándote a todos los malos que vayas encontrando. **Ve por la zona blanca y busca la entrada** del principio en la recepción de la zona blanca, **en un corredor que une la zona azul con la amarilla.** Si consigues llegar a la calle, acaba con el **guardia** que hay junto a la furgoneta y **escapa en un vehículo de la policía**. Por fin, sigue las indicaciones de los intermitentes hasta llegar al **depósito (9)**.

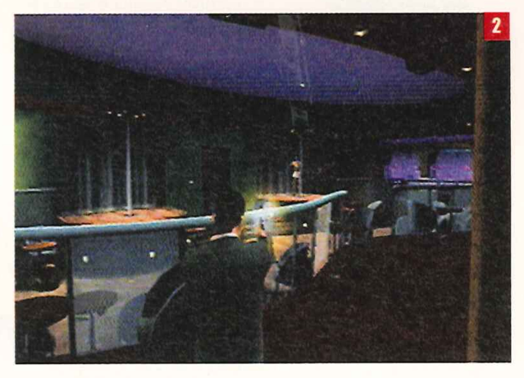


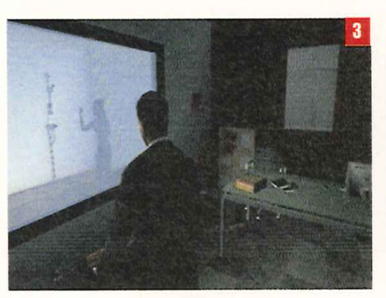


■ 08 UN TOQUE DE DISTINCIÓN

Debes encontrar a la chica de Charlie, Layla, que trabaja como bailarina en un bar de alterne, **y llevarla a su mansión.** Conduce hasta el local **"Touch Ok Class" (1)**. **Al entrar, comenzarán a dispararte**, acaba con ellos **(2)**. Una vez abajo, ve detrás de la barra para entrar en los **cuartos de baño**: encontrarás a una **chica** y le preguntarás si ella es Layla **(3)**. Entonces, Yasmín te pondrá en situación, presentándote a **la verdadera Layla: ha muerto accidentalmente** durante el tiroteo. **Yasmin se disfrazará de vaquera y fingirá ser la tal Layla para colarse en la mansión de Charlie y cargárselo.** O al menos, ésa es la idea, aunque después los planes no saldrán tan bien **(4)**.









09 LA VAQUERA Y EL DINERO







Lleva a Yasmin hasta la mansión de Charlie en un coche cualquiera antes de que Charlie se impaciente (1). Tendrás que acompañarla hasta la misma entrada de la mansión para que se despida de ti y entre, o de lo contrario se considerará fallida la misión. **Si os ha seguido la policía, o la gente del Soho, asegúrate de matarlos a todos** o Yasmin no entrará en la casa. Cuando ella entre, **coge un coche y dirígete entonces a tu nueva cita con los jamaicanos**.

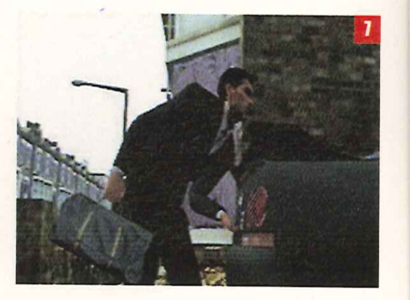
Al llegar a la calle, **busca un callejón lleno de bolsas de basura (2)**. Habrá un par de tipos afuera para que reconozcas el lugar, pero no hagas demasiado ruido o vendrán más. Sé sigiloso por una vez, hombre (3).

Se trata de un edificio de tres bloques conectados entre sí por medio de boquetes en las paredes. Cada bloque consta de tres pisos, y puedes subir y bajar por ellos por las escaleras que verás por ahí. En cada piso habrá jamaicanos -hombres y mujeres, no te fíes de ellas-, por lo que es mejor que antes de subir o meterte en una zona, lances un tiro de advertencia para que salgan de las habitaciones y no te acorralen (4). Si quieres acabar con la estruendosa e insoportable música que no para de sonar, **dispara al tocadiscos que encontrarás en una de las habitaciones** del primer piso en el primer bloque (5). Así será más fácil oír las voces de tus enemigos y localizarlos.

El dinero que buscas se encuentra en el piso más alto del tercer bloque, en la **habitación azul** que encontrarás (6). Al entrar, verás una secuencia en la que **Hammond y su amigo traman un plan** para quedarse con todo el dinero, sin darle ni un puñetero euro a Charlie (7).







10 GATO ENCERRADO





De vuelta en el depósito, se supone que vas a entregarle el dinero de la droga de los jamaicanos a Charlie (1). ¡Qué sorpresa se va a llevar! Cuando llegues allí, verás un vídeo con Jake y algunos de sus chicos. Cuando retomes el control de Hammond, **estarás dentro del depósito con la gente de Charlie**. Acaba con ellos de la forma que quieras: por detrás partiéndoles el cuello, o a base de disparos (2). Pero si quieres acabar pronto con todos, **dispara a las cajas rojas** que hay por el suelo y sobre las cintas transportadoras, porque **son cajas de munición que saltarán por los aires** librándote de casi todos tus enemigos en un instante (3).

En este escenario hay infinidad de sitios en los que esconderse y recuperar la salud. Vigila tras cada esquina y avanza despacio, para que no te sorprendan. Ve hacia el fondo, donde verás una **oficina** en un piso superior (4). Una vez que estés dentro de esta oficina, busca las **escaleras** y ve al piso inferior. Allí, atraviesa la recepción y entra por la **única puerta abierta**, de donde procede la voz que oirás (5). Te darán un golpe en la cabeza y perderás el conocimiento.





■ 11 EL HIJO PRÓDIGO





Al parecer, las cosas se han complicado bastante para ti. Después de la larga secuencia con Yasmin, Charlie, sus matones y Frank Carter, comenzará el nivel propiamente dicho. **Si no te das prisa, tal vez Yasmin coja la pistola que os ha dado Carter, así que tú tendrás que esperar a que Yasmin se cargue a algún malo para conseguir otra.**

Cuando ya estés armado tú también, sube hasta el depósito por las escaleras del fondo y acaba con todos los malos de Charlie que todavía queden por la zona. **Yasmin te echará una mano en tu tarea (1), pero no abuses de su ayuda o se la cargarán.** Pon algo de tu parte y no esperes escondido a que ella resuelva toda la papeleta ¿vale?.

Después, sal a la calle y busca un coche (2). Vuelve a la mansión de Charlie (3) y **entra por unas escaleras que hay junto a las puertas que conducen al sótano.** Dentro de la casa, además de los guardaespaldas de turno, habrá sensores de presión en el suelo que activarán rayos láser en algunas puertas y zonas (4 y 5). **Para pasar entre ellos, pégate a la pared si son verticales o da una voltereta si son horizontales** (6). En realidad, sólo hay un camino posible dentro de la casa, y cada rayo o grupo de rayos se esquiva de una sola manera. La parte más complicada vendrá cuando comiences a subir la escalera principal. Allí **la vigilancia es extrema:** muchos guardias (7) y muchos láseres. **Tendrás que entrar en varias habitaciones para desactivar los láseres que bloquean el paso a Yasmin** (8). Por supuesto, si tocas uno de los rayos, estás muerto: comenzará a salir humo amarillo que te ahogará y acudirán varios malos disparándote sin cesar hasta que te quedes como un colador.

Cuando llegues al último piso (9), entra en la segunda habitación para ver una nueva secuencia de vídeo en la que **¡Charlie se llevará a tu hijo** sin que puedas impedirlo!



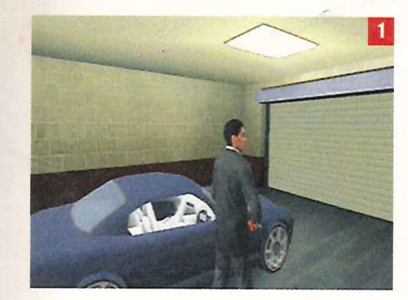


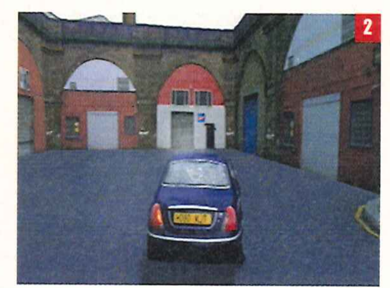






■ 12 A BORDO DEL SOL VITA





Comienzas con una carrera imposible: **todos tus enemigos -Tríadas, jamaicanos, la gente del Soho y la pasma- te persiguen a la vez.** ¡Y el camino hasta el puerto es larguísimo, te parecerá que no vas a llegar nunca! Como te persigue tanta gente y el camino es tan largo, **tendrás múltiples accidentes y te cargarás infinidad de coches** hasta llegar al puerto, jugándote el pellejo cada vez que pares para cambiar de coche porque tus perseguidores te acribillarán.

Sin embargo, la cosa tiene truco. Lo que debes hacer es **conseguir un coche rápido al principio, pero no usar esa velocidad hasta que no sea necesario.** Conduce sin llamar la atención de la policía y sin que el vehículo sufra daños. Así avanzarás un buen trecho sin que nadie te persiga. Entonces, **cuando un enemigo te vea y empiece a perseguirte, acelera.** Como el coche estará en perfecto estado, no tendrás problemas para darle esquinazo. **Nada más perder al malo, cambia de coche** y repite el procedimiento. Coche rápido, conducción pausada y cara de disimulo hasta que otro malo te descubra, y vuelta a empezar. Así, poco a poco, te irás acercando al puerto y, con un poco de suerte, tal vez ni siquiera la policía te persiga para entonces. **Tu peor problema será Yasmin,** que como va contigo, tendrás que esperar a que se monte contigo en el coche cada vez que cambies de vehículo, retrasándote y liándose a tiros cada vez que haya problemas. En todo caso, **el mejor coche que puedes usar para esta misión es** el coche de los domingos del mismísimo Charlie: **el rapidísimo Tuscan** que tiene guardado en el garaje. Si lo quieres, ve a la mansión, entra por el sótano y avanza para subir al primer piso (ya no habrá láseres). Allí está el coche. Bastará con que te montes en él para que las puertas del garaje se abran. ¡Pero cuidado con este cacharro, que **es tan frágil como rápido**! (1).

Cuando por fin alcances el puerto, verás el buque que estás buscando, el Sol Vita, donde Charlie ha reunido a los altos cargos de todas las bandas de delincuentes y mafiosos de Londres. También **allí está tu hijo**, según Carter. Reconocerás el lugar gracias a una calle cortada **con conos de señalización** (2). Deja el coche y camina con Yasmin hasta un callejón que te llevará al puerto. Allí verás el barco enseguida (3). **Sigue a Yasmin, que subirá al barco por sí sola, y protégela cuando estéis arriba.** Si ella muere se acabará la misión, aunque sólo tendrás que repetirla desde este punto.

Una vez que hayas eliminado a los malos de la cubierta del carguero, Yasmin te conducirá hasta el **interior del barco** (4). Baja a la sala de maquinas y de carga. Habrá tropecientos malos, pero si disparas a los barriles amarillos, les verás volar por los aires (5). Cuando ya no quede nadie, entra



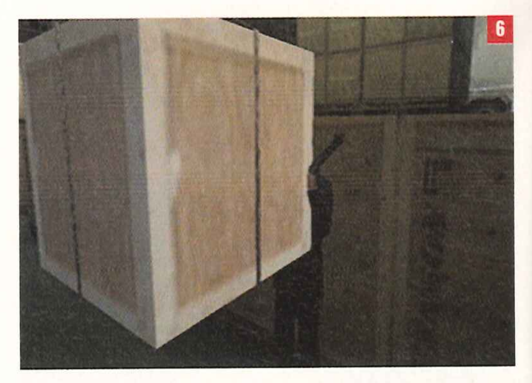


por la puerta que verás en el lado derecho, hacia el fondo. Es una sala de carga enorme, con muchos cajones. **Un malo controla la grúa y te perseguirá con ella constantemente**, dejando caer sobre ti uno de esos cajones en cuanto te quedes quieto un par de segundos. Avanza sin parar hasta estar fuera del alcance de la grúa, o te aplastarán. **Se oye un rápido pitido antes de ser aplastado**, lo que indica que debes moverte en ese momento si quieres seguir vivo (6).

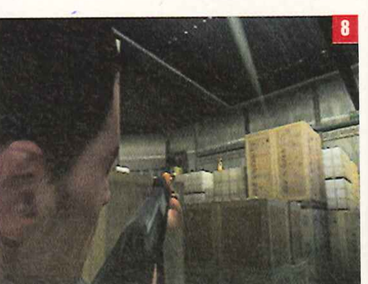
Atraviesa el almacén y ve a la izquierda para subir por la pasarela (7). Desde aquí, podrás ver a **Harry, la mano derecha de Charlie**, al fondo. Está subido en una pasarela controlando la grúa con la que quería aplastarte, pero no podrás alcanzarle todavía. Sal por la **abertura de la pared** para entrar a la otra parte del almacén, desde donde te disparará Harry (ahora esta zona ya estará abierta). Te será casi imposible atravesar esta parte del almacén, porque además del cajón de la grúa que te persigue por arriba y los malos, Harry no dejará de disparate y, encima, habrá un **toro-grúa** dando vueltas que te embestirá si no te mueves con presteza.

Intenta acabar con Harry desde la puerta apuntando manualmente (8), para que ni la grúa, ni el toro, ni los malos puedan alcanzarte. Sólo los disparos de Harry te restarán vida, pero como estarás en la entrada, podrás apartarte de la puerta para **recuperar vida** apoyándote en la pared.

En cuanto acabes con Harry, habrás terminado con Mark Hammond, porque lo que vendrá después será una serie de vídeos. Después, **podrás jugar con el policía Frank Carter**, cuya perspectiva del asunto de Charlie y compañía no es la misma que la de Hammond. ¿Listo para conocer la otra cara de la moneda?







GUÍA PARA FRANK CARTER

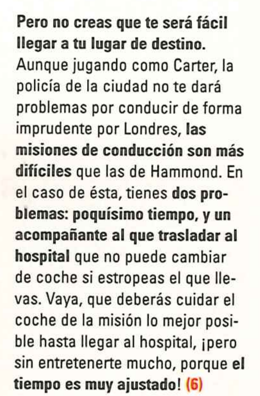
13 LA TIENDA DE OPORTUNIDADES





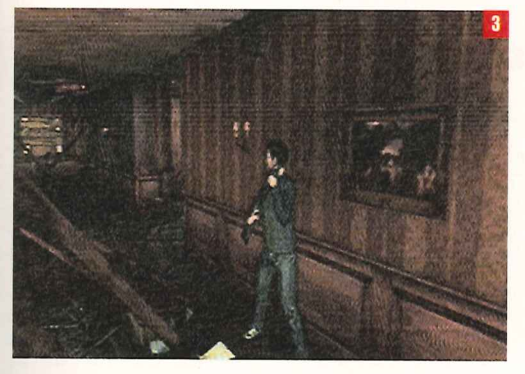
En la primera parte del nivel, nuestro amigo **Frank entrará en un edificio semiderruido buscando a los malos de turno (1 y 2)**. Sigue el único camino posible del nivel acabando con todos los malos hasta que finalmente aparezcan los **Geos (4 y 5)**.

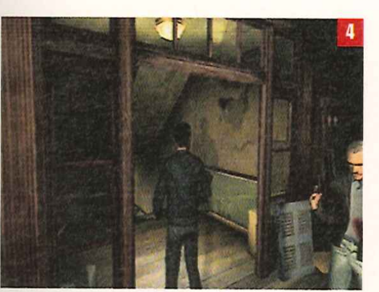
Llegará un momento en que no podrás continuar porque el suelo está derruido, **pégate a la cornisa para pasar (3)**. Después, **tu compañero será herido y tendrás que llevarle rápidamente en ambulancia hasta el hospital**. Limítate a conducir dejándote guiar por los intermitentes de tu coche y todo saldrá bien.



Pero no creas que te será fácil llegar a tu lugar de destino. Aunque jugando como Carter, la policía de la ciudad no te dará problemas por conducir de forma imprudente por Londres, **las misiones de conducción son más difíciles** que las de Hammond. En el caso de ésta, tienes **dos problemas: poquísimo tiempo, y un acompañante al que trasladar al hospital** que no puede cambiar de coche si estropeas el que llevas. Vaya, que deberás cuidar el coche de la misión lo mejor posible hasta llegar al hospital, ¡pero sin entretenerte mucho, porque **el tiempo es muy ajustado**! (6)

Lo mejor para conseguirlo es que escojas la furgoneta que hay al salir del edificio a la derecha, ignorando el coche (aunque











Carter diga que va a coger el coche, porque a veces lo dice). La furgoneta **no es tan rápida, pero sí algo más resistente (8)**. Y además, es más rápida que ninguna otra furgoneta o camión civil, no temas avanzar despacio.

Cuida lo mejor posible el vehículo mientras te dejas guiar por los intermitentes, pero intentando aprovechar el camino que te abrirán el resto de los policías por algunas de las calles (parando el tráfico en algunas zonas hasta que llegues al puente para cruzar el Támesis). Un poco más allá te toparás con un **accidente de tráfico** y te costará pasar de largo entre los coches, pero deberás hacerlo sin dañar demasiado la furgoneta. Y cuando veas que los **intermitentes** te indican que deberías girar a la derecha ya, ¡hazlo por la parte alta de esa zona, por el **puente** que pasa sobre el túnel de la autopista! **Si te metes en el túnel, perderás demasiado tiempo** y no llegarás. Si vas por arriba pero demasiado despacio, tampoco llegarás. Si vas por arriba pero intentas llegar al hospital sin ir en dirección contraria, tampoco llegarás. O sea, que a saco, **en dirección prohibida y en línea recta** según los intermitentes.

Cuando llegues al hospital (7), aparca en la zona rallada junto a la entrada de ambulancias y se dará por finalizada la misión.

14 MOSTRAR REMORDIMIENTOS

Aquí de lo que se trata es de llegar antes que tu jefe al almacén de los malos (1). Lo bueno de ser policía, como te decíamos en el nivel anterior, es que **la pasma no te persigue aunque conduzcas como un loco** -independientemente de que lleves un coche patrulla o uno civil-; pero lo malo es que **tanto los jamaicanos como la gente del Soho y las Tríadas te quieren cazar igualmente.**

Si avanzas por las calles con la **sirena del coche patrulla activada**, al menos verás que el tráfico intenta abrirte paso para que te cueles entre los coches civiles más fácilmente. No te dejarán demasiado espacio en ningún caso, pero ya sabes que las calles de Londres son estrechas... Los pobres civiles hacen lo que pueden, así que intenta no atropellarles, aunque si no queda más remedio, no te pasará nada.

Cuando llegues al almacén, oirás hablar a los jamaicanos un poco más allá de la puerta. Finiquita a uno o dos. **Al menos uno de ellos escapará (2)**. Avanza entonces entre los bloques con cuidado y **escóndete en los huecos entre bloques** para evitar las ruedas de las grúas que hay por ahí andando sin parar **(3)**. Lo bueno de estas grúas es que, a veces, también se cargan a tus enemigos, si te persiguen y se descuidan.

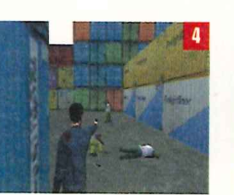




Tú **asegúrate de caminar sabiendo siempre dónde está la grúa que podría alcanzarte en cualquier momento**. Intenta por todos los medios no perderla de vista. De ese modo **evitarás sorpresas desagradables (4)**.

Al final llegarás a una zona donde continúan los bloques, pero sin grúas. Hay malos tras cada esquina, algunos incluso subidos a las pilas de contenedores, así que abre bien los ojos. **Cuando llegues a una zona con camiones, vendrán las Fuerzas Especiales a apoyarte (5)**. Cuando esto suceda, continúa avanzando hasta que encuentres una **furgoneta blanca** que está en la esquina superior derecha de esta zona. Allí terminará el nivel.







15 ALTERCADOS EN EL SOHO

Te informarán por radio de disturbios en cierto restaurante del Soho ¿te suena de algo? **Ve para allá con tu flamante coche policial**, evitando los accidentes, haciendo sonar la sirena y **librándote de los dichosos jamaicanos y chinos** que intenten darte caza **(1)**.

Cuando llegues la zona en cuestión, ya estará acordonada y el restaurante en llamas (en este momento, Hammond ya se ha largado del lugar). A pesar de lo que te digan los agentes de las Fuerzas Especiales, **deberás echar una mano para acabar con todos los malos (2)**. Ve avanzando y finiquitándolos, con cuidado de no dar a los tuyos. **Repon munición de los propios malos y dispara a los coches** para ver bonitas y efectivas explosiones.

A medida que vayas avanzando calle arriba, **irán llegando más y más jamaicanos** con ganas de utilizarte como diana. No se acaban nunca... ¿O sí? Pues sí, se acaban. Lo sabrás porque, **al eliminar al último, el nivel terminará automáticamente.** Hasta entonces, si tienes intención de sobrevivir a esta misión tan complicada, **no pares de disparar en ningún momento... (3)**.







16 AL ROJO VIVO





Más disturbios, esta vez en **Chinatown**. Al parecer, los jamaicanos han ido hasta allí para acabar con los chinos. Qué gente tan conflictiva... ¿Quién demonios habrá formado este lío entre las bandas de la ciudad...?

Conduce hasta allí lo más rápido que puedas y ve por la zona acordonada (1). Debes acabar con el tiroteo en la calle. Sin embargo, esta vez la cosa no acabará en la calle. Tras limpiar la zona de maleantes, **descansa para recuperarte y ármate con algo potente.** Después, busca un **coche resistente** y entra en el **párking** del final de la calle. Lo reconocerás porque los malos, te irán conduciendo hasta ese lugar **(2)**.

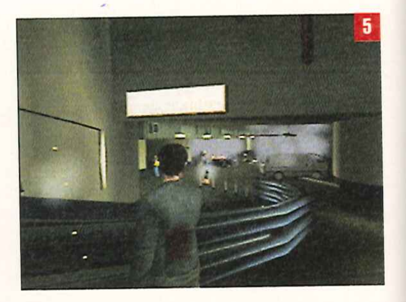
Si entras con un coche sólido, podrás bajar al **primer sótano** y **atropellar a los malos** sin jugarte el pellejo. También las balas enemigas te alcanzan yendo en coche, pero tu vida bajará menos.

Lo ideal es que, después de limpiar el piso, bajes del coche, recuperes tu salud apoyándote un rato en alguna parte, y después montes en otro vehículo para repetir el procedimiento en el sótano siguiente (3).

Tendrás que recorrer todos los pisos del párking si quieres acabar con todos los malos, ¡pero cuidado, que algunos también intentarán atropellarte a ti! Cuando des con una zona bloqueada por la que no puedas continuar, utiliza la escalera para peatones que hay a la izquierda y sigue por el piso inferior **(4 y 5)**. La misión acabará cuando hayas eliminado a todo bicho viviente.







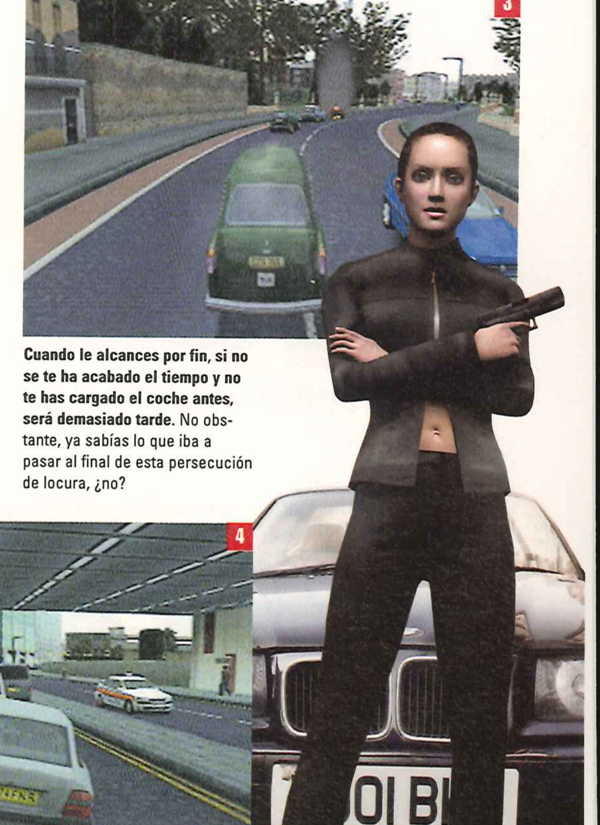
17 CUMPLIR UNA OBLIGACIÓN





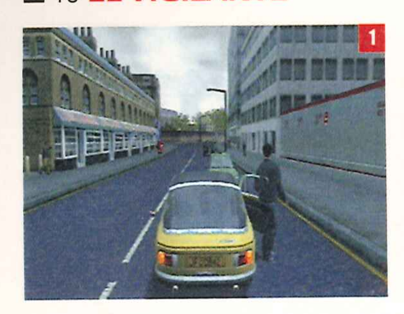
Una misión divertida como pocas. Aquí, **deberás escoltar el** **furgón policial** **que lleva a** **Jake** **a la cárcel (1)**. Sí, ya sabes lo que pasa al final de esta misión, porque lo viste en la secuencia de aquel otro nivel con Hammond, pero no sabes por qué pasa lo que pasó entonces.

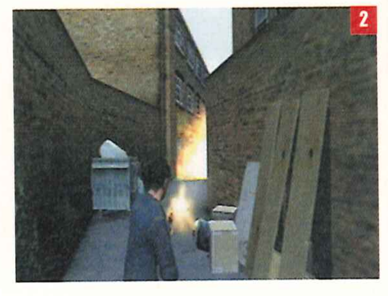
Antes de girar la esquina, deberás dejar el furgón al que estás escoltando y **encargarte de una furgoneta blanca que hará de señuelo** para quitarte de en medio. No pierdas mucho tiempo con ella, pero **alcánzala y empújala hasta que se incendie (2)**. Entonces, **te llamarán por radio pidiendo ayuda**, diciéndote que vuelvas a escoltar el furgón, y **tendrás que buscarlo rápidamente y localizarlo de nuevo por toda la ciudad (3 y 4)**.



Cuando le alcances por fin, si no se te ha acabado el tiempo y no te has cargado el coche antes, será demasiado tarde. No obstante, ya sabías lo que iba a pasar al final de esta persecución de locura, ¿no?

18 EL VIGILANTE





Busca con el coche -y los útiles intermitentes- **el edificio donde los jamaicanos tienen el laboratorio de la droga y entra (1)**. Habrá algunos jamaicanos por ahí, pero no demasiados **(2)**, de modo que no te será necesario avanzar con demasiada cautela. En el último piso sólo verás una habitación con mesas y **trastos de laboratorio (3)**. Finiquita a los que hay dentro, con **cuidado de no ser alcanzado por las explosiones** que se producirán al disparar, y entra **(4)**. Si la puerta se ha incendiado, podrás pasar con cuidado de que no te alcance el fuego de alrededor. **En la habitación del fondo encontrarás a los pobres novatos que McCormack ha metido en este lío (5)**. Pobrecillos. Menudo susto tienen los dos en el cuerpo... Anímales un poco, hombre.



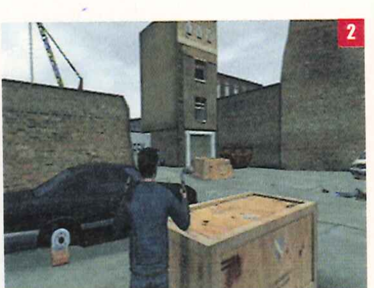


19 ACECHANDO A McCORMACK

Sal de la habitación con los dos chicos, por donde has entrado, hasta la entrada del edificio otra vez **(1)**. Los novatos irán detrás de ti cuando salgas del edificio, pero **si avanzas demasiado rápido, les perderás.** Asegúrate de que te siguen y si ves que alguno se queda atrás, vuelve a por él.

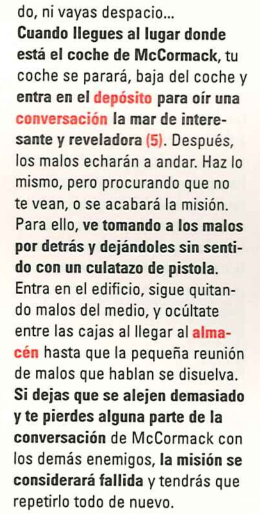
La fachada frontal del edificio es donde Hammond está intercambiando plomo a dos manos con los jamaicanos y las Tríadas **(2)**. No puedes salir por allí con tus dos compañeros porque les dejarían como dos coladores, de modo que **tendrás que encontrar una salida alternativa**. Y debes darte prisita...











Sal por detrás, yendo por el pasillo inferior que encontrarás junto a la puerta que da al patio interior del tiroteo. **Protege a tus compañeros** cargándote a los jamaicanos cuando aparezca alguno, hasta la salida del edificio y después hasta el final del callejón. Una vez que estén los dos a salvo, con la policía que hay en la calle **(3)**, **monta en un coche patrulla, enciende la sirena y ve a la Comisaría tan rápido como te sea posible**. Allí, si llegas a tiempo, **verás salir un coche rojo: ¡es el coche de McCormack! Debes seguirle**. Si no llegas a tiempo y McCormack se ha ido ya, limítate a seguir las indicaciones de tus intermitentes.

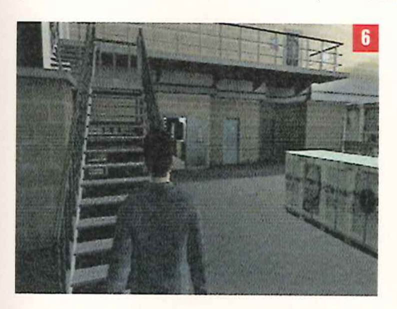
Debes pisar los talones a McCormack hasta el depósito de Charlie, intentando que no te vea (4). Si te acercas mucho o le adelantas, te delatarás y la misión será fallida. Si le pierdes de vista y se aleja demasiado, también. No llames la atención, ni te cargues el coche, ni corras demasiado, ni vayas despacio...

Cuando llegues al lugar donde está el coche de McCormack, tu coche se parará, baja del coche y **entra en el depósito para oír una conversación la mar de interesante y reveladora (5)**. Después, los malos echarán a andar. Haz lo mismo, pero procurando que no te vean, o se acabará la misión. Para ello, **ve tomando a los malos por detrás y dejándoles sin sentido con un culatazo de pistola**. Entra en el edificio, sigue quitando malos del medio, y ocúltate entre las cajas al llegar al **almacén** hasta que la pequeña reunión de malos que hablan se disuelva. **Si dejas que se alejen demasiado y te pierdes alguna parte de la conversación** de McCormack con los demás enemigos, **la misión se considerará fallida** y tendrás que repetirlo todo de nuevo.

Escucharás el final de la conversación al seguir a McCormack hasta el final del almacén, claro. Entonces, vuelve a la entrada y sube por las **escaleras** que hay a



la izquierda según vas para allá **(6)**. Subiendo por la pasarela todavía, verás una secuencia de vídeo. **¡Charlie quiere acabar con tu compañero**, el pobre vejete herido al que llevaste al hospital! ¡No puedes permitirlo! **Vuelve a la calle y coge un coche para ir lo más rápido que puedas al hospital**. Entra por una **puerta para peatones** que encontrarás a la derecha de la entrada para ambulancias que atravesaste aquella otra vez. Dentro del hospital, **busca el modo de alcanzar el segundo piso antes de que se acabe el tiempo**, y entra en la habitación de tu compañero herido (es la primera del pasillo principal del segundo piso, no tiene pérdida) **(7)**.





20 UN FAVOR PARA LA HUMANIDAD





Ahora, **los malos comenzarán a llegar con la idea de cargarse a tu amigo**. Espera junto a la cama al primero que vendrá y fríele al cruzar la puerta. Después, **limpia de malos el pasillo (1)**. **Puedes esconderte tras las puertas de cristal**, pero el cristal acaba rompiéndose después de varios disparos, así que no abuses También puedes refugiarte tras los pequeños recodos y columnas de las paredes.

Uno de los malos será especialmente difícil, porque correrá sin parar de habitación en habitación, y ni los policías que llegarán de refuerzo serán capaces de matarlo. La táctica es disparar y cubrirte, disparar y cubrirte (2), al más puro estilo *Time Crisis*. Cuando ya no quede nadie malo en el piso, repite el procedimiento en el piso inferior. Y cuando hayas limpiado tooooodo el hospital (incluyendo al "supermalo" que hay por ahí, que no quiere morirse de ningún modo) (3), sal a la calle y coge un coche para ir al guardamuebles que Charlie utiliza como taller clandestino (4 y 5).

Está junto al río, y allí es donde McCormack esconde los archivos que harán que le lleves a la cárcel. Al llegar, te habrán seguido y **habrá varios jamaicanos esperándote**. Finiquítalos y, después, **entra en el taller**. Repite el procedimiento. Sólo tiene dos habitaciones, y al fondo de la segunda están los **archivos**. Pero **puedes pasártelo en grande disparando al mando de la grúa de la primera zona**: el coche de la parte superior caerá a plomo sobre el malo que hay en el foso... (6) **También puedes disparar a las bombonas de gas** para crear una nube primero y, si disparas de nuevo, para explosionarlas. Cuando te canses de jugar con ellos y no quede ninguno, **ve al fondo para estudiar a fondo los archivos** en la secuencia de vídeo que verás después (7).











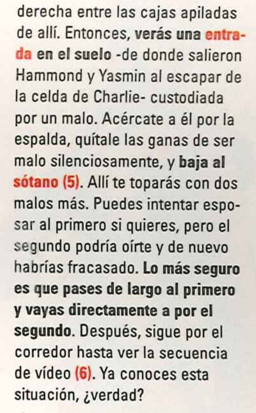
21 EL EXPEDIENTE JOLSON





Al llegar, **quédate en la puerta hasta que acabe la conversación (1)**. Después, entra y **esposa a los dos tipos de la parte exterior (2)**. Sube las escaleras y baja por las de más allá para ocultarte tras unas cajas. Vendrán dos más del fondo, quédate escondido hasta que se hayan ido todos. **Que nadie te vea**, o la misión habrá fracasado.

Entra después por la puerta de la izquierda. Allí tampoco debe verte nadie. Avanza por la derecha cuando, como antes, todos se hayan ido ya (3). **Encárgate del tipejo de la chaqueta verde** y ve detrás de la **caja** que se mueve un poco más allá (4). **La idea es que te ocultes tras esta caja y avances pegado a ella** para esconderte en el **hueco** de la derecha entre las cajas apiladas de allí. Entonces, **verás una entrada en el suelo** -de donde salieron Hammond y Yasmin al escapar de la celda de Charlie- custodiada por un malo. Acércate a él por la espalda, quítale las ganas de ser malo silenciosamente, y **baja al sótano (5)**. Allí te toparás con dos malos más. Puedes intentar esposar al primero si quieres, pero el segundo podría oírte y de nuevo habrías fracasado. **Lo más seguro es que pases de largo al primero y vayas directamente a por el segundo.** Después, sigue por el corredor hasta ver la secuencia de vídeo (6). Ya conoces esta situación, ¿verdad?











22 CITA CON MARK HAMMOND



Vuelve al piso superior y **limpia un poco el almacén de malos para facilitar la huida a Hammond y Yasmin (1)**. El almacén también estará abierto por la parte trasera (el primer nivel de Hammond), así que **sal por donde quieras y monta en un coche cualquiera, a poder ser rápido (2)**. Los chicos de Jolson te perseguirán, de modo que ya sabes cómo debes conducir, ¿no? **Necesitas alcanzar el depósito de Charlie** una vez más, conduce con precaución hasta allí **(3)**. En esta zona **tampoco deben verte**, si no quieres que la misión se considere fallida. **Cuélate detrás del tío de la chaqueta verde** y dale un golpe en la cabeza para que no te vea nadie más **(4)**. Sube por las escaleras después, y **busca la entrada al almacén**. Baja con cuidado, porque abajo hay un tipo que podría verte. Avanza hasta el fondo, donde **Jake y algunos más están charlando (5)**. Acércate por la parte de atrás hasta la **furgoneta** para acabar el nivel.





23 ENFRENTAMIENTO CON JAKE





Sal **del depósito cuando los coches se hayan ido (1)**, acabando con todos los malos. **Disparando a las cajas de armas y munición** puedes ahorrarte algunas balas y bastante tiempo, porque saltarán por los aires con mucha facilidad.

Afuera ya, busca un coche y sigue a los malos hasta el puerto con la inestimable ayuda de los intermitentes **(2)**. Una vez en el puerto, ve hasta el fondo caminando y gira a la derecha para **subir a la cubierta del barco** como hiciste cuando jugabas con Hammond. Pero si quieres sobrevivir más de medio segundo, **más te vale que vayas por la parte elevada de la derecha, en la proa**. Los malos no subirán a esa zona, y tú **podrás dispararles a la vez que te escondes y descansas tras las chimeneas rojas** de la barandilla **(3)**.

Cuando ya no quede ningún enemigo dando la paliza en la cubierta, **entra en el barco** por donde ya te colaste la otra vez con Hammond. En esta ocasión **no tendrás que bajar a la sala de máquinas, sino al revés: subir**. Avanza por el pasillo **aniquilando a los chicos de Charlie (4)** hasta las **escaleras** que suben al **segundo piso**. Allí habrá más malos. Líbrate de ellos rápidamente, **descansa** para asegurarte de que tienes la vida llena, y accede al **tercer piso** por uno de los dos caminos posibles (o bien por las escaleras de la cubierta, o por las del camarote) **(5)**.

En el tercer piso podrás ver a Jake, en varias ocasiones, huyendo de ti. En el último piso se subirá a la grúa y bajará a la cubierta. **Puedes intentar disparar a los barriles si te da tiempo**, pero es bastante difícil. Así pues, **si escapa, regresa por donde has venido hasta que vuelvas a la cubierta**. Encuéntrale (**estará en la proa**, desde donde acabaste con todos los malos de la cubierta antes). Una vez abajo, ya sabes lo que tienes que hacer: **acabar con él de una vez por todas (6)**. ¡Pero es un tipo muy duro, **descansa de vez en cuando** para reponer fuerzas mientras le rellenas de plomo o será él quien te deje hecho trizas!









■ 24 SONRISAS Y LÁGRIMAS







Olvídate del sigilo durante lo poco que queda de juego... Ésta no es una misión nada fácil. De hecho, **lo más probable es que la repitas más veces que ninguna otra** en todo el juego.

Primero, porque **los malos no dejan de aparecer**, disparándote, naturalmente. **Segundo**, porque **si te paras a defenderte, no llegarás a tiempo a la cubierta del barco**. **Tercero**, porque **la falta de tiempo implica que apenas podrás parar a descansar** para recuperar vida. **Cuarto**, porque **yendo herido, caminarás más despacio y perderás más tiempo**. Y **quinto**, porque encima **la zona de grúas con cajas para aplastarte están llenas de enemigos armados con escopetas**.

La **bomba está a punto de estallar (1 y 2)** y debes salir del barco lo más rápido que puedas, teniendo en cuenta todo lo anterior. ¿Un consejo? Bueno, pues **no te entretengas demasiado y dispara a todos los barriles** que veas para ahorrarte algunos sustos. Únicamente **debes alcanzar la cubierta para terminar**, no hace falta que salgas del barco del todo, pero aun así... es condenadamente difícil. **Acaba con los enemigos** con los que te topes de frente, si no tienes más remedio, pero rápido **(3)**. **Descansa** un poco si apenas puedes caminar, pero no demasiado **(5)**. Y tras cada esquina, **asegúrate de disparar primero y preguntar después** (al fin y al cabo, aquí tienes la certeza de que todos son jamaicanos, del Soho, chinos o secuaces de Charlie, por lo que todos son malos). Algunos se freirán entre ellos, así que **limítate a enfrentarte a los que no te dejen avanzar tranquilo (4)**.

Al subir la escalera de la sala de máquinas (6), el infierno habrá acabado y **verás una secuencia de vídeo (7)**. Qué bonito...









■ EXTRAS Y COCHES SECRETOS





MODO LIBRE

Al completar el juego por primera vez, se desbloqueará este modo. **No hay ninguna misión que hacer, sólo divertirte recorriendo la ciudad con tu súper buggie (1)**, visitando los monumentos, robando coches, atropellando a la gente **(2)**... Si quieres, puedes utilizar los intermitentes pulsando L1 y L2.

COCHES SECRETOS

Go Kart: En el **garaje** de una **mansión** cercana a **Bayswater Road**.

Golf Buggy: en **Hyde Park**, cerca de una entrada cerrada.

Peugeot 306 modificado: Ve **hacia el sur desde el Big Ben** y sigue por esta carretera. Después del segundo roundabout, ve todo recto y mirando a la derecha. Deberías encontrar allí la **entrada a un párking escondido**.

Daihatsu Hi-Jet "Royal Parks" pick-up (3): En cualquier parque.

Ford Transit: Podrás hacerte con esta furgoneta si buscas cerca de **St. James Street**.

TVR Cerbera (4): Lo verás aparcado junto a una **mansión cerca de la Galería de Reptiles**.

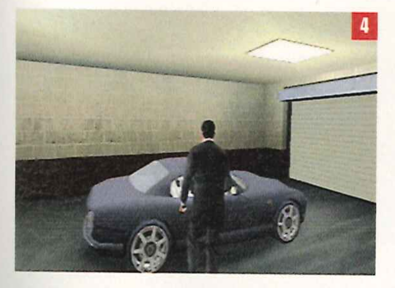
Lotus Elise: Se encuentra en el **garaje de una mansión cerca de la Galería de Reptiles**.

Nissan Skyline GTR: Aparcado **junto a una mansión cerca de la Galería de Reptiles**.

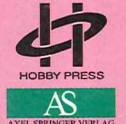
Tanque (5): Cerca del palacio de Buckingham, en un parquecito cerrado, **como si fuese una estatua decorativa** (puedes disparar el cañón con la bocina).

Saab Concept: En Chinatown.









Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía N° 50